

仲間関係の中でモノはどのような意味を持つのか

— 援助の視座を獲得するために —

二 橋 香代子

東海学院大学短期大学部幼児教育学科

要 約

本研究は仲間関係の中でモノはどのような意味を持つのかという点について考察した。幼児はモノを契機とする遊びから、仲間を契機とする遊びへと移行する。仲間関係を重視するようになると、仲間同士で同じモノを持ったり、仲間をモノで囲ったりとモノをつかって仲間を確認し合うようになる。しかし、モノは仲間関係を重視するようになっても、仲間関係を維持していくための手段として欠かせないものとなっているといえるが、次第にモノがあってもなくてもよいものへと変わっていく。モノに代わってイメージやルールの共有が仲間をつなげていくものへと変化するからである。

キーワード：環境構成 仲間関係 遊びの援助 遊びの構成

1 問題の背景と目的

子どもの遊びは大人からは想像もつかない展開や豊かな表現であふれている。子どもなりに自分で考え、試行錯誤した結果、大人の想像力をはるかに飛び越えた遊びとなるのである。このように遊びを創造していく過程にこそ、幼児期に体験しておきたいさまざまな事柄や幼児期に育むべき力を培うことができると考えられており、遊びを中心とした保育が行われている。しかし、奥山（2008）によれば、保育者の多くは「遊び」が保育の中心であるとしながらも、計画的保育の対象とは考えていないことが明らかにされている。この場合の遊びとは、子どもの自発的な遊びであり、すでに保育者によって決められている遊びのことではない。「遊び」を計画的保育として位置づけられないのは、いま、ここで展開されている子どもの遊びをどう捉え、次の保育に結びつけていくためにはどう援助するべきかがわかりにくい点が挙げられる。

保育者による、いま、ここの遊びの理解について、河邊（2005）は「空間、場のもつ意味を踏まえ、遊びを理解しようとする視点」「異なる遊びのなかに共通の育ちを読み取る視点」の2点をあげており、具体的には、子どもが遊びのどこにおもしろさを感じているかを遊び課題と仲間関係から読み取ること、そして、遊びの経過を連続的に注視し続けるなかで、子どもがそこで何を体験しているのかを顕在的意味・潜在的意味の両面から読み取ることと説明している。場の持つ意味は子どもがおもしろいと感じていることが出発点であり、個人の発達連続性から読み取るのである。津守（1974）もまた、発達の体験は、心が動かされる体験をした瞬間に、他の

部分とは異質なものとなって現れる、その異質な部分に気が付いて取り出すこと重要であると述べている。異質な部分とは、いつもとは違う表情、言動などから子どもの微かな内面的な動きを捉えること、いつもと変わらないことの自己充実や安心感などを今に至る歩みと重ねて考えることであろうか。

以上のことから、保育者が遊びの場を捉える視座として、場を形成する「人」と「モノ」の関係性があげられる。人に含まれるものとして、仲間関係（共に生きる力）や自己を実現する力、モノとの関係では、遊びの構造や環境（教材）との関係と考えられる。

遊びの理解を計画的保育に結びつけていくためには、単に子どものねがいに寄り添うだけでなく、保育者のねがいを含め、人的環境や物的環境から働きかけていくことが重要である。その点について鯨岡（2013）は、子どもの主体としての思いを受け止め、保育者の思いを返すなかで、子どもが主体として育つ、遊びを一つ取り上げても遊びを外側から見て行動の形として見る場合と、その遊びをする子どもの心の動きに沿ってその遊びを見るときとでは、遊びの意味がまるで違って見えてくるはずである、子どもの心の動きが捉えられるからこそ、「子どもの思いを受け止め、保育者の願いを返す」という本来の保育の基本が実現されると述べている。保育者と子どもは相互主体的（加藤 2007、白井 2013）な関係性であり、そのためには、一方的に投げかけるだけでも、ただ寄り添うだけでもなく、保育者として子どもの姿に見通しを持つことである。

以上のことから、遊びを様々な視点から捉える研究が行われている。仲間関係と遊びの相互作用についての検

討では、遊びを通して子ども同士の親しさが増し、仲間関係が形成されていく一方、遊び開始以前の相手の好きな遊びについての予測、遊び開始にむけた提案、その後の遊びにおけるテーマの内容の共通理解に対しては、子ども同士の親しさの程度が影響を及ぼすこと（高櫻 2007）、環境と遊びに関しては、子どもが環境（教材）と積極的に関わることで子ども自ら遊びの多様性を生み出していくこと（金子ら 2013）、また、遊びの特性の研究として、砂場やごっこ遊びの研究などがある。

これら多くの先行研究により、仲間関係や環境とのかわり、遊びの構造などのいま、ここのあそびを保育者はどのように理解し援助につなげていくのが明らかにされてはきているものの、その複雑さゆえに遊びの援助は保育者個人の力量に委ねられていることも歪めない現実である。戸田（2007）は、遊び理解のあり方は、個々の「遊び」の構造にかかわる理解と「遊び」が「遊び」として成立することに対する理解があることを述べている。そこで本研究では、「遊び」が「遊び」として成立するという原点に立ち、いま、ここのあそびのどこにおもしろさを感じているのか、遊びに契機となっているものは何かを仲間とモノの観点から考察し、仲間関係の中でモノはどのような意味があるのかを明らかにすることを目的とする。

2 方法

1) データ収集の手続き

2013年8月～2014年10月に愛知県内の公立保育園の3歳から5歳児を対象に倫理的配慮のもと幼児の遊び場面の中でモノを使って相互行為が行われている場面を中心に年齢や室内室外を問わずビデオ観察を行った。ビデオ観察した映像は逐語的に文字化し、分析対象とした場面においては、保育者にフィードバックし、内容の確認を行っている。また、ビデオ観察終了後、観察上の疑問点や保育者の意図など簡単な話し合いを持ち、記録に残した。録画時間は30時間42分12秒あり、その中から、分析対象として抽出した33事例の内、本研究の対象としたものは12事例あった。

尚、観察で得られたデータは研究目的以外で利用しないこと、また発表の際、個人が特定されないよう十分な配慮を行うことを説明し、同意を得ている。

2) 研究の方法

本研究の方法として、エスノグラフィーに着目した。エスノグラフィーとは、研究対象とする場で長時間のフィールドワークをおこない、その場で生起する現象

をあるがままに記述し、その記述をもとに、その現象が生起するメカニズムを明らかにする手法である（結城 1999）。津守（1977）は、自分の考えの枠や、理論や仮説の枠を固定的にもっている、その角度から選択して見ることとなり、そこで起こっていることの中心なことを見逃すこととなると述べている。つまり、仮説を検証するための視点では、子どもの世界で起こっていることをあるがままにとらえることはできないということになる。

そこで、本研究は、柴山（2006）の仮説生成型の段階的手順を用いた。それは、①フィールドの全体像を把握する、②フィールドで現実を繰り返し見て、研究設問と観察点を設定する、③焦点を当てた事象を中心にデータを集める。データを見ながら、研究設問を練り直し、観察の焦点を再設定する、④データを集めながら、データ分析の概念を模索する、⑤データから析出された暫定的概念を使ってデータを分析する、概念の析出がうまくいかない時は④に戻り分析概念を作り直して、新たなデータを収集する、⑥データの意味を解釈する、⑦モデルや仮説を提示する、⑧口頭発表あるいは報告書や論文として公表する、いうエスノグラフィーの手法に関する段階的手順である。

3) データの分析方法

本研究は、ビデオ記録の中から幼児の遊び場面のモノを使った相互行為を中心に事例の抽出を行い、エピソード化すると共に、仲間関係とモノについて分析を行った。エスノグラフィーの分析は、調査で得たデータを概念レベルで捉え、それぞれのデータが何を意味するのかを明らかにしていく作業である（小田 2010）。事例の解釈が観察者の恣意的な主観性に左右されることを防ぎ、事例の解釈がより妥当性の高いものとなるように、①子どもの行動の可視的事実の詳細な記述、②文脈のなかで理解する、③保育者のものの見方、感じ方を参照する、④比較する、⑤ピア・ディブリーフィングの5点に配慮した。

まず、①子どもの行動の可視的事実の詳細な記述とは、可視的事実を出発点にしてそれらを詳しく記述することで解釈の過剰や逸脱を防ぐものである。②文脈のなかで理解するとは、現場で起きている事象を環境や周囲のものごととの関係性、また、継続的观察における子ども理解などを考慮し、対象を理解することである。③保育者のものの見方、感じ方を参照するとは、観察後の担任保育者と話し合いを設け保育者の見方、感じ方を参照すること、また、分析したものを担任保育者にフィードバックすることで、観察者が気づいていない子どもの姿や子

どもの行動の意味を知り、観察者の見方や感じ方を修正したりすることにつながる。④比較するとは、データ内比較、データ間比較、理論的比較をすることであり、データ内の多様性を考察せざる得なくなり、概念を明確に捉えることができるようになる。そうすることで、データに密接に対応した理論を導ける可能性が高くなるといわれている。⑤ピア・ディブリーフィングとは、研究に直接関与していない人と当該の研究について定期的にミーティングをもつことによって、研究上の盲点を発見したり、テキスト解釈の問題点を指摘してもらう方法である。

3 結果と考察

仲間関係の中でモノがどのような意味を持つのかという観点において仲間とモノの関係性は、「モノに集まる仲間」「モノを使って確認し合う仲間」「モノがなくても

表1 仲間とモノの関係性

仲間とモノの関係性	モノの位置づけ	遊びの魅力
モノに集まる仲間 (仲間が引き寄せられるモノ)	モノが手段	そのモノのおもしろさ
モノを使って確認し合う仲間 (仲間を強調するためのモノ)		その仲間のおもしろさ
モノがなくてもつながる仲間 (モノにとって代わるイメージやルール)	モノ(仲間)からの解放	その遊びのおもしろさ

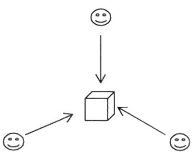
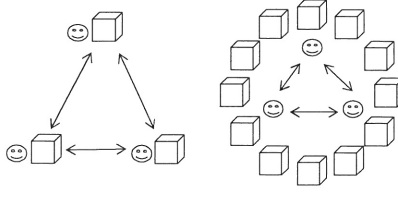
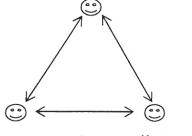
人とモノの関係性	イメージ図
モノに集まる仲間	 <p>モノに引き寄せられて集まる仲間</p>
モノを使って確認し合う仲間	 <p>仲間が同じものを持つ 仲間をモノで囲う</p>
イメージやルールでつながる仲間	 <p>モノにとって代わり、イメージやルールの共有でつながる仲間</p>

図1 仲間とモノの関係性のイメージ図

つながる仲間」の段階があることがわかった。(表1・図1 参照)

1) モノに集まる仲間

「モノに集まる仲間」としての幼児の姿は、そのモノに遊びの魅力を感じている仲間であることから、モノと個人との関係性が強く表れる。以下事例をあげ、考察を述べることにする。

《事例1》A男他(5歳児)

2013.8.27

自由遊びになると、A男、B男、C男、D男など数人がブロックに集まり、ブロックの箱をひっくり返しおもしろいブロックを探し始める。各々が目的の色や形があるようで、目的のものをある程度集めてからではないと、組み立て始めない子もいる。

「赤がない!」

「踏むなよ!」

と常に、誰かがブロックを探している状態である。



また、「これ、ブンパッキー」

「おおっ!スゲーじゃん」

「これが組み合わせたって、戦車バババッ!」

など、出来上がったものを互いに見せ合い、そこからまた何かを加えて、改造している。

この事例1は、年長児ならではのとても複雑な作品が出来上がっており、それぞれが夢中になって取り組んでいる様子がうかがえる。しかし、この遊びを仲間とモノの関係性で捉えたとき、ブロック遊びのおもしろさは共感しているが、あくまでモノのおもしろさに魅力を感じ遊んでいるといえる。他児に対しての言葉がけも、「赤がない!」「踏むなよ。」などのブロック探しでの会話や、「これ、ブンパッキー」「おおっ!スゲーじゃん!」などの出来上がった作品についての会話が主なもので仲間としてのつながりよりも、個人とモノとのつながりが強く表れているといえる。ある。また、お互いに出来上がったもので遊び始める姿も見られなかったことから、ブロック(モノ)で自分の好きなものを作ることが目的であるといえる。よって、「モノ集まる仲間」ということができる。

2) モノを使って確認し合う仲間

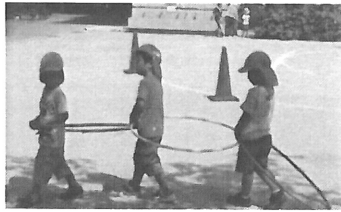
1. 仲間が同じモノをもつ

モノのおもしろさに魅力を感じ集まった仲間は、そのモノを通じての共感である。しかし、この子といっしょ、

この仲間でのおもしろさに魅力を感じ始めると、人間関係を重視するようになる。この仲間であることが遊びの契機であり“いつもいっしょ”が始まる。この場合、自分たちの仲間を強調するような行動が現れる。

《事例2》K男、L男、M男（4歳児） 2014.9.19

K男、L男、M男は仲良し3人組で、いつもこの仲間と遊んでいる姿をよく見かける。この日も、3人がそれぞれフラフープの輪の中に入り歩いていたが、連結し電車ごっこが始まった。園庭の端から端までぐるりと電車を走らせていたが、K男が大きな木の下で少し変わった木の枝を見つけると、「パンパンパン!」とピストルに見立てた。



他の2人も木の枝を拾い、同じように撃つ真似をする。園庭を探検するかのようにままごとハウスに入ったり、大きな木の周りをぐるぐる歩いたり、園庭を横断したりしている。するとK男が「やっぱり、白にしとかなきゃ。」とクラスカラーであるオレンジから白色に帽子をひっくり返した。他の2人も「やっぱ、白にしとぎゃなきゃ。」と同じようかぶり直し、顔を見合わせ、3人でそろって「オーケー!」と声をかけ合った。

このように、フラフープ、木の枝、白い帽子と仲間と同じモノを持つ行動がみられた。この仲間を強調するかのように、あえて帽子をひっくり返し、誰もかぶっていない白、自分たちだけのカラーにした。お互いがお互いのフラフープを持つことで3人がつながり、同じリズムで歩き、おしゃべりし、同じ言葉を掛け合っている様子は、3人であることの心地よさを見て取ることができる。この遊びの目的・おもしろさは、フラフープを持つことでも、電車ごっこでもなく、この仲間であることであるといえる。

他児の場合でも、同様の姿が見られた。砂場遊びをしている二人がバケツを頭にかぶっていた。遊び



の内容は、バケツが遊びに直接関係しているようには思われなかった。たまたま、どちらかのひらめきで一人がかぶり、相手が賛同したのであろう。賛同したということは、“いっしょ”という意味が付加され、仲間を意味するモノとなり、より強い仲間意識につながったと考えられる。

この仲間と同じモノをもつ事例は全部で5事例あり、いずれも園環境の中で多数存在するモノの中からたまたま同じモノを持ったということではなく、他児とは明らかに違う使われ方をしていることに限定すると仲間を強調するために同じモノを持つ行動は4歳児に多く見られた。

《事例3》M子とY子（4歳児） 2014.9.19

登園後の保育室である。朝のルーチン活動が終わるとそれぞれが好きな遊びを始めている。おままごとコーナーで遊ぶ子もいれば、製作している子、ブロックで遊ぶ子など様々である。

M子が製作コーナーで、新聞紙を首に巻き、片方を長く垂らしてアナと雪の女王のエルサに変身した。その様子を見ていたY子が新聞紙をもって保育者に声をかける。新聞紙を広げ、両手を肩から首に動かし、巻きつけるようにこういう風にと身ぶりを加えて説明をする。

保育者は、新聞紙を縦にし、次に横にして見せ、どっち?と促すように聞いている。セロテープでくっつけてもらおうと、保育者と顔を見合わせ、満面の笑みを浮かべた。

2人が同じ様相になると、保育室から廊下に飛び出していった。廊下に続いている多目的スペースでクルリと一回転したり、こっちからあっちへ、あっちからこっちへと何度も駆けぬけている。駆け



抜けることで、マントの新聞紙が風を受けて少し浮き上がり、自分の体との間に風が通り抜けていく感覚が気持ちよく何度も確かめているようであった。その度に、2人で顔を見合わせ微笑んでいる。楽しさ、心地よさを共感し合い、確かめているようである。

事例3では、事例2と同様に「仲間と同じモノを持つ」ことで、仲間であることを確認し合っている事例である。事例2との違いは、そのモノが遊びのシンボリック役割を果たしているモノかどうかという点である。事例2では、常に同じモノを持ち、行動を共にしているが、そのモノが遊びのシンボリック役割を果たしてはならず、あくまで仲間を強調するためのモノと見て取ることができる。しかし、事例3の雪の女王ごっこをしているM子とY子にとっては、マントを身にまとうことはアナとエルサの世界に行くことができるステップであり、マントが遊びのシンボリック役割を果たしているといえる。その世界に

行っている証としてのマントであり、二人が同じモノを持つことで、仲間としてだけでなく、遊びの世界を共有できるモノである。また、保育室に用意されている既製品のモノを持ち合うのではなく、自分たちのイメージに合わせて変換させたものを身にまとうことで、自分たちだけのモノとしての意味はさらに強いものとなっている。では、仲間を意識し始めた時、表出する行動は「同じモノを持つ」ことだけであろうか。次の事例から考えることとする。

II. 仲間をモノで囲う

《事例4》A子とB男（3歳児）

2013.9.9

A子B男がままごとコーナーの隣に置いてあるオルガンの隙間に人形やお鍋、お皿やコップなどを運んでいる。

C子 仲間に入れて。

A子 2人のお家だもんね。

B男 そうだよ。

E子 おままごとはこっちだよ。

A子 ここは、ご飯食べる場所なんだよね。

E子 おままごとはこっちだよ。

A子 知ってるよ。

B男 ご飯食べる所
こっちだもん。

E子 違う、テーブル
あるところ。

A子 ここもテーブルあるもんね。
(実際にはテーブルはない)

E子 こっちじゃないよ、ピアノだよ、そこ。なんで
ここでご飯食べてるの。

A子 Aちゃんたちここで食べるんだよ。

E子 そこでご飯食べたら帰ってきてよ。

A子 ここ寝れるんだよ。みんなで寝れるんだよ。ねえ。



事例4において、A子は二人だけのお家にこだわっている。C子の仲間入れの発話も受け入れず、E子の「おままごとはこっちだよ」と何度も促されても、動こうとしなかった。A子はままごとコーナーでままごとができることは分かっているけれど・・・私はB君と二人でままごとがしたいからここでままごとをやっているのだと、主張していることがわかる。

A子B男の反論にE子が折り合いをつけるように「そこでご飯食べたら帰ってきてよ」と投げかけたが、「ここ寝れるんだよ」と言い放ったA子は、ままごとコーナーは二人だけのお家にならないことがわかっているから、ここから動きたくないと思えることができる。二人

のお家にこだわっているということは、『B君と二人で遊びたい』という仲間意識の現れといえる。

ままごとコーナーではなく、ピアノと壁の狭い隙間に行くことは、他児は入れないことを意味しており、自分たちだけの場所の確保であり、囲うという行動に結びついたと思われる。仲間を囲うという行動は、仲間意識の表れであり、仲間を確認し合うためのものであるといえることができる。

《事例5》P男とQ男（4歳児）

2013.11.1

P男とQ男は、広い園庭に出ると一目散にかけていき砂場の横のベンチを移動し始めた。4つのベンチを引きずりながら動かし四角に囲んだが、一角だけピタッとくっつけず、P男は園庭をかけた行った。Q男は、わざとそうしてあることに気づかず、ずらしてあった角をピタッとくっつけると、どんぐりをベンチに並べ始めた。

P男は園庭の隅においてあった大きなタイヤを全身の力をこめて立てると、転がし始めた。タイヤの重みでコントロールしづらいようであったが、フラフラしながらもなんとか、ベンチまでたどり着いた。するとベンチを見渡し、一瞬「あれっ？（隙間を空けといたはずだけど…）」という間、ベンチをずらしてタイヤが入るスペースを開ける。ベンチとベンチの間にタイヤを挿もうとするが挿んでもすぐ、タイヤが倒れてしまいそうになり、P男は手がタイヤから離せないでモタモタしていた。そんな様子を見ていたQ男は、P男がタイヤを挟むためにベンチをずらしたので、四角に囲ったもう一角がずれ、隙間が空いていることに気づき、すぐ傍にあったタイヤを運んできて、隙間にタイヤを縦に挿んだ。P男も少し斜めに立てかけるように置くことに気づき、



なんとかタイヤが納まった。Q男が立てたタイヤをくぐりぬけて家の中に入った。タイヤが家の入り口のようなだ。



部屋がいびつな形になっていることに気づいたP男は「もっと広くしない？」と言いながらベンチをまっすぐにし、もうひとつタイヤを加え、きれいな長方形にした。

のび太君の家が出来上がり、二人がそれぞれのタイヤをくぐりぬけ家に入り、満足げに顔を見合わせた。準備が整い、やっとドラえもんごっこができるぞ!といった具合だ。隣の砂場から、スコップ、ふるい、型ぬきをたくさん抱えベンチに並べはじめた。

事例5において、P男とQ男はドラえもんごっこをするために、のび太君の家を作ることから始めている。下線部から伺えるように、広い園庭の中でベンチやタイヤを使い、隙間がないように囲むことにこだわっている。先項で述べた事例2も広い園庭においての行動であり、同じモノ（フラフープや帽子）を持つことと、ベンチやタイヤで囲うことの違いは何であろうか。

ベンチやタイヤで囲んだ行為は、遊びの目的のためであり、この家が遊びのシンボリック役割を果たす。この後、ここを拠点としてドラえもんごっこが展開されていった。ご飯の材料を探しに砂場や園庭の周囲に植えられている木の葉っぱを取りに行く中で、他児とかかわったり、このドラえもんの家に興味を持ち近づいて話しかけてきたりする幼児がいたが、仲間に加わることもこの家に招き入れることもなかった。遊びの終盤まで、この家に入れたのはP男とQ男のみであった。これらの様子から、P男やQ男にとって家は、シンボリック役割を果たすモノであると同時に、仲間を確認する場所であり、事例4と表出された行動に違いはみられるが、同様の意味を持つと考える。

「モノを使って確認し合う仲間」とは、モノを使って囲むことで仲間を意識し、囲まれていないところでは同じモノを持つことで仲間を確認し合っているということができる。

3) モノがなくてもつながる仲間

モノは人間関係を重視するようになって、仲間関係を維持していくための手段として欠かせないものとなっているといえるが、次第にモノがあってもなくてもよいものへと変わっていく。

「モノがなくてもつながる仲間」とは、モノが遊びの中心ではなく、モノはあってもなくてもどちらでもよく、モノの代わりにイメージやルールを共有することでつながっている仲間のことである。つまり、モノや仲間に固定したこだわりがなくなり、遊びそのもののおもしろさに魅力を感じている仲間のことである。事例をあげて、述べることにする。

≪事例6≫ A男、B男、C男、D子他(5歳児) 2013.9.5

- B男 チャーハン、卵入れるだけだよ。
D子 (卵パックからティッシュを丸めた卵を取り出し調理台におく)
4個いるよ。
A男 あっ!!もう!卵落しちゃったじゃん。
D子 早く卵やって!
A男D子 コンコン
(卵を割る音を再現しながら、器に卵を入れる)
A男 (フライパンをゆすりながら、チャーハンをひっくり返そうとしたがチャーハンを床に落とす)
D子 もう、何やってるのお父さん(笑)。
D子 コンコン
(卵を割りながら器にいれ、箸でかき混ぜる)
C男 (B男とC男でテーブルに箸やコップを並べ始める)
D子 はい、チャーハン。
(配膳をしているB男にお皿に盛ったチャーハンを手渡す)
C男 こぼしちゃった。
D子 またあ!
B男 はい、ティッシュ!(と近くにあった紙切れを渡す)
C男 いい。(と言いながらポケットからティッシュを出す)
B男 本当のティッシュじゃん!これでいいわ。
(と紙切れをもう一度差し出す)
ごっこの時は、これでいいわ。
C男 だって、本当に鼻水出てるもん。本当の鼻水出てるもん。
B男 (そういうことだったのか、とバツの悪そうな顔をする)
E子F子 入れて!
D子 いいよ。
D子 何になる?
E子 お姉さん。
私もお姉さん。
B男 お姉さんばかりじゃん。
D子 (両手を顔の前で合わせながら)
お願い、お母さんがいないんだわ。お母さんやって!
F子 うん。



数週間前に数人で作った段ボールままとコーナーで、毎日メンバーが入れ替わり遊んでいる。この日も4人から始まり最終的に遊び仲間は7人に膨れ上がった。それぞれの役になりきって遊んでいる様子は会話の様子からも見受けられる。

ごっこ遊びとは即興的である。即興的に生まれたテンポの良い会話に皆が耳を傾け、即興的に反応し、役をこなしながら、それにあつたモノを使い分けしている。そ

れぞれが、それぞれの役に合わせた行為と会話によって、ひとまとまりとしてストーリーが展開していく。そこには、具体的なイメージの共有とともに、その役割にあった行為をするというルールがあるからこそその展開となる。このルールが共有できない時、ストーリーは一時中断されることが、B男とC男の会話からも見て取れる。

C男の「こぼしちゃった」に反応して、B男が紙切れを手渡すと、C男は自分のポケットから本物のティッシュを出す。すかさずB男は「本当のティッシュじゃん！これでいいわ。ごっこ時は、これでいいわ。」と言り返したことは、B男は虚構の世界の出来事だと思っているが、C男は現実には鼻水が垂れてきたしまったことに続く行為をしようとしているので食い違いが生じたことがわかる。ベイトソン（1954）は、遊びが成立するための大前提としてメンバーが今やっていることは「コレハ遊びダ」と相互了解していなければならないという。遊びと遊びでないを区切っていること（フレーム）であり、これも、一種のルールであると理解することができる。その場面にあった適切な行動をすることで遊びが成り立っていくための枠組みを共有しているということなのである。

この事例は、事例5のドラえもんごっこと同様にごっこ遊びの場面である。ごっこ遊びのための家を中心に遊びが展開されている点も同じである。では、事例5との違いは何であろうか。大きな違いは、役割とストーリーの展開である。それぞれの役に合わせた行為と会話の相互作用によって、テンポのよいストーリーが展開している。会話（言葉）がストーリーの展開を位置づけるものとなっており、その会話は役割に応じた会話であり、イメージやルールの共有からの発話であるといえる。事例5は、ドラえもんごっこと命名しているがP男とQ男に明確な役割はなく、それぞれが好きなように園庭から材料を持ち寄り、ご飯を作るというものであった。事例5には、役割に応じたストーリーの展開はないといえる。

以上のことから、この5歳児のおうちごっこを成立させているものはイメージやルールの共有であり、おもしろさの共感であるといえる。モノは、仲間関係を継続するための中心的役割から役をこなすための付随のモノになたのである。

《事例7》R男とS男（5歳児） 2013.11.19

R男が昨日つくった自分たちのダンボールハウスの上に、長いダンボール板をのせたり下ろしたりしている。しばらくすると、ダンボールの幅を半分ぐらいに切り始

める。その様子を見ていたS男が近づき、切りやすいようにダンボールを支えはじめた。半分の幅に



なった長いダンボール板を家の中に押し込んだ。そして、R男が家の中に入り、今カットしたダンボール板と家の天井部分にハサミで穴をあけ始めた。

吊り棚のようにダンボール板を宙づりにしたいR男は、ひもを使って板を吊るそうと、ダンボール板の穴と天井の穴にビニールひもを通した。

「S君、上でもとって。」

S男は、屋根の上からひもがのぞくのをじっと待っていた。ひもが穴から顔を出すと、引っ張るが、お互いのタイミングが合わず、引っこ抜いてしまった。

もう一度やり直すが、なかなかタイミングが合わない。



「いい？いくよ。」

「いいよ。」

ダンボールでお互いのやっていることが見えないので、大きな声を掛け合うことで、タイミングを計るようになり、4回目にしてようやく、棚板と屋根のダンボール2枚の穴の位置を合わせてひもを通すことができた。お互い要領がわかり、下から穴を開けひもを通す役と、上からひもを引っ張り結ぶ役になった。二ヶ所をひもでつなげ、やっと板が宙づり状態になった。しかし、R男はやっと出来上がった吊り棚を見て、

「これじゃダメじゃん。切るよ」

と躊躇することなく宙づりを支えているひもをはさみで切ってしまった。

R男が考えていたよりも棚板と天井との空きスペースが狭かった。



そして、今度は

ひもの長さを調整しながら、先ほどと同じことを繰り返した。二人とも、要領がつかめたようで、同じことをやり終えるのに、随分と短い時間でできた。

すると、R男がままごとコーナーへ駆けていき、ランドセルを抱えて持ってきた。

「できた！ランドセルを置くところだよ。」

ランドセルが棚板に収まり、二人ともちょっと自慢げに満面の笑みを浮かべていた。

この事例を取り上げたのは、観察後の担保育士との会話から、いつものR男とS男からは見られない様々な行動に驚いているという発言からである。R男とS男は、何をやっても集中力がなく、長続きしないと保育者は気にとめていた。しかし、この日の行動は違っていた。まず、根気よく取り組んでいることである。特にS男は今までは最後までやり通すことができず、途中であきらめてしまったり、投げ出したりしてしまっていたと話す。ひらめきがあり、よいアイデアを出すのだが、それを形にするにはどうすればよいのかを根気よく考えることができず、そのまま他へ注意が向いてしまい、忘れてしまうというのである。しかし、この日はR男がどうしたいのか、そのためには何をすべきかがはっきりしており、いっしょにいたS男にもそれが伝わったのであろう。一連の行為の中で何度もR男とタイミングを合わず、紐を引き抜いてしまったり、出来上がったと思ったら、狭すぎてもう一度やり直すことになったりと、思い描いていたように簡単に進んだところはひとつもないように見受けられる。いつもだったら、泣けてしまっていたと担任は話す。しかし、何をすべきかしっかりと共有できおり、一緒に取り組む仲間がいたため最後までやり通すことができたのではないと思われる。

また、この家はR男とS男の自慢の家であった。しかし、この日はR男とS男が吊り棚を作っている間中、女兒2名が中に入って遊んでいたのである。そして、吊り棚を作っているR男たちのすぐ後ろを4歳児が何度も出たり入ったりしており、時には棚の位置を調整していたり、紐を結ぼうとしているときでもお構いなしに出入りをし、体がぶつかることもしばしばであった。しかし、S男は何も言わなかった。そのことに関しても、いつもなら「さわるな」とか「入るな」という言葉が出てきたと担任は話す。

この時のS男は、R男と場が共有できていたといえる。つまり、R男が何をしたいのかイメージがつかめていたこと、それに対し、自分も何をすべきかがはっきりつかめていたこと、そして何よりR男の真剣な実直な気持ちをS男も共感できたことである。いつもなら注意が散漫になっていたが、場を共有している実感が集中力を持続させ、根気につながったのだと考えられる。タイミングを合わせようと声を出し合っている様子や穴から出てくる紐に集中している真剣な顔、そして出来上がった自慢気な満面の笑みからは、大きな達成感と共にこの活動(遊び)がおもしろかったことを物語っているといえる。邪魔が何度入ってもそんなことが気にならないぐらいのおもしろさを共有していたのである。

4 総合考察

以上の事例において、仲間関係の中でモノはどのような意味を持つのかという観点で、仲間とモノの関係性を考察した。仲間とモノの関係性は、「モノに集まる仲間」「モノを使って確認し合う仲間」「モノがなくてもつながる仲間」の段階があることがわかった。仲間とモノの関係性を体系的に三つの段階として示し、事例より年齢的な差異も明らかとなったが、三つの段階は、発達段階としては順序があるが、三つの段階は必ずしも年齢で区分されるものでも一方向に進むものでもない。

「モノに集まる仲間」としての幼児の姿は、そのモノに遊びの魅力を感じている仲間であることから、モノと個人との関係性が強く表れる。だが、次第に幼児はモノを契機とする遊びから、仲間を契機とする遊びへと移行する。この仲間であることのおもしろさ、心地よさが遊びの契機となり、仲間を意識した「いつもいっしょ」の段階である。仲間を意識することは、他児との境界を示す行動に表れる。仲間同士で同じモノを持ったり、仲間をモノで囲ったりとモノをつかって仲間を確認し合うようになる。「モノを使って確認し合う仲間」であるといえる。しかし、モノは仲間関係を重視するようになって、仲間関係を維持していくための手段として欠かせないものとなっているといえるが、次第にモノがあってもなくてもよいものへと変わっていく。モノに代わってイメージやルールの共有が仲間をつなげていくものへと変化するからである。モノは、仲間関係を維持するための中心的役割から役をこなすための付随のモノになったといえる。「モノがなくてもつながる仲間」である。

保育者が場の中に、仲間関係とモノとの関係を見出すことで、いま、ここの遊びを捉え、そこからの段階的視座やねらいの方向性が加わったことは、保育者としての関わりや環境構成を考える際の具体的な観点を提供するものであるといえる。例えば、ブロックで作る、空き箱で作る、ダンボールで作る、どれも創作活動といった点では同じである。では、年齢としてのねらいを結びつけた場合はどうだろう。いろいろな道具を使うという観点を加えればブロックは排除されるであろうし、仲間との相互作用といった点から見れば、空き箱とダンボールの違いも明らかであろう。このように仲間関係の中でモノの意味がわかることで、何を素材として選べばよいのかのひとつの視点としてねらいと結びついてくる。

また、援助を考える場合、活動をどのように展開させていくのかという観点からのみ考えようとするのではなく、仲間関係としてどのような段階にきているのかを十分検討する必要があることがわかった。大好きな友だち

がいる、いっしょにいただけで心地よい関係を築くことはこれからの人間関係の土台となるものであり、安心できる関係を十分あたため見守ることも大切である。いつも同じ仲間で遊んでいる、その関係を変えることはできないかと悩む保育者も多い。もちろんそう考える様々な思いがあることはいうまでもないが、子どもの気持ちを飛びこえて先回りしてしまわないよう、十分子どもを観察する必要がある。

その観察の視点として、「仲間で同じモノを持つ・仲間をモノで囲う」、この仲間で遊びたいという意思の表示はこれ限りではないことは予測されるが、仲間の心地よさを見て取ることができるよう、この仲間をモノで囲う、仲間で同じモノを持つ行動がひとつの指標となるといえる。

5 今後の課題

最後に本研究の限界と課題について三点あげられる。第一に場が生成されるすべての現象を観察するには限界があり断片的にならざるを得なかった点。第二に、本研究は発達の段階を示したとはいえ、横断的研究からの導きであるため発達の連続性や安定性を明示したとはいえない点。第三に、場における保育者のかかわりが述べられていない点である。長期的な観察も視野にいれ、個人内変動に焦点化した調査や場に対する保育者のかかわりの検討を今後の課題としたい。

引用文献

- 金子嘉秀・堤愛一郎・七木田敦（2013）固定遊具遊びにおけるルールの形成と変容に関する研究 保育学研究 51（2），176-186.
- 加藤繁美（2007）対話的保育カリキュラム（上） ひとなる書房.
- 河邊貴子（2005）遊びを中心とした保育ー保育記録から読み解く「援助」と「展開」 萌文書林.
- 鯨岡峻（2013）子どもの心の育ちをエピソードで描くー自己肯定観を育てる保育のためにー ミネルヴァ書房 pp11-13.
- 野村直樹（2008）やさしいベイトソンーコミュニケーション理論を学ぼう！ 金剛出版.
- 奥山順子（2008）保育者の資質としての「学び」理解 秋田大学教育文化学部研究紀要教育科学 63, pp13-23.
- 小田博志（2010）エスノグラフィー入門〈現場〉を質的研究する 春秋社.
- 柴山真琴（2006）子どもエスノグラフィー入門ー技法の基礎から活用まで 新曜社.
- 白井宗人（2013）保育者の専門性とは何か 社会評論社.
- 高櫻綾子（2007）幼児期の仲間関係に関する研究の動向 東京大学大学院教育学研究科紀要 46, pp259-267.
- 津守真（1974）人間現象としての保育研究 光生館.
- 津守真（1977）保育現象の文化論的展開 光生館.
- 戸田雅美（2007）保育行為の判断の根拠としての「遊び」理解：園内研究会における議論に事例を手がかりに 東京家政大学研究紀要. 1, 人文社会科学 47, pp73-79.
- 結城恵（1999）幼稚園で子どもはどう育つか 集団教育のエスノグラフィー 有信堂.

The meanings of things in peer relationships

In order to obtain the viewpoint of assistance

NIHASHI, Kayoko

Abstract

This study explored the meanings of things in peer relationships. As Takahashi (1984) described, little children's interest shifts from playing triggered by things to playing triggered by peers. As they begin to value peer relationships, they begin to identify peers using things in such a way as having common things among peers or using things to keep peers' interest. Things can be said to be essential as a means to maintain peer relationships even when they become aware of the importance of personal relationships. However, things gradually change into nonessentials to them because sharing images and rules with peers replaces things as what links peers.

Keywords : environmental structure, peer relationship, support for playing, structure of playing

— 2015.7.30 受稿、2015.11.26 受理 —